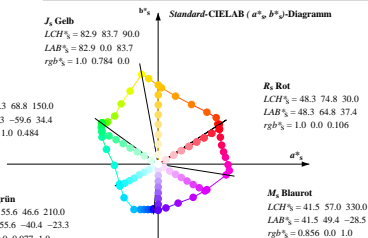
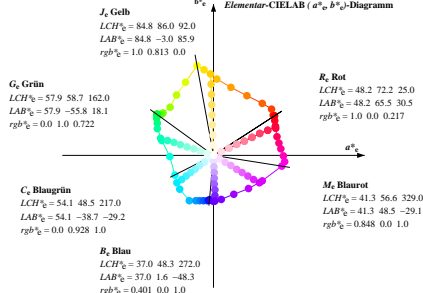
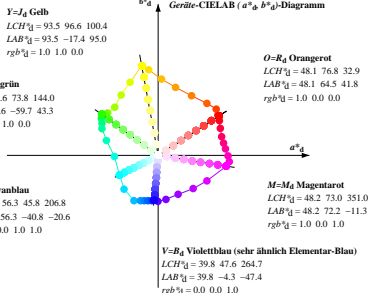


Daten der Maximalfarbe M im Farbmetrik-System Laserdrucker HRS18_96; ohne Separation, D65 und D50 für Ein- oder Ausgabe; Sechs Bunttonwinkel der 60-Grad Standardfarben $s: h_{ab,s} = 30.0, 90.0, 150.0, 210.0, 270.0, 330.0$; Sechs Bunttonwinkel der Gerätefarben $d: h_{ab,d} = 32.9, 100.4, 144.1, 206.8, 264.8, 351.1$; Sechs Bunttonwinkel der Elementarfarben $e: h_{ab,e} = 25.5, 92.3, 162.2, 217.0, 271.7, 328.6$



Anmerkung zu den CIELAB-Buntheit-Diagrammen (a^*_d, b^*_d), (a^*_e, b^*_e), (a^*_s, b^*_s)

- Für die rgb^*_d -Eingabedaten wurden die CIELAB-Daten LCH^*_d und LAB^*_d gemessen.

$$h_{ab,s} = atan \left[\frac{r^*_{ab,s} \cos(30) + g^*_{ab,s} \cos(150)}{r^*_{ab,s} \sin(30) + g^*_{ab,s} \sin(150) + b^*_{ab,s} \sin(270)} \right]$$

$$h_{ab,s} = atan \left[\frac{r^*_{ab,s} \cos(30) + g^*_{ab,s} \cos(150)}{r^*_{ab,s} \sin(30) + g^*_{ab,s} \sin(150) + b^*_{ab,s} \sin(270)} \right] \quad (1)$$
- Für die 48 oder 360 gleichabständig gestuften Standard-Buntonwinkel $h_{ab,s}$ der Farben von maximaler Buntheit benutze die sieben Buntonwinkel der 60Grad-Farben $s: h_{ab,s} = 30.0, 90.0, 150.0, 210.0, 270.0, 330.0, 390.0$ ($i=0,6$) und die Gleichungen für einen 48- und 360-stufigen Buntonkreis:

$$h_{ab,ab,sj} = h_{ab,s} + j [h_{ab,s,i+1} - h_{ab,s,i}] / 8 \quad (i = 0, 1, \dots, 5; j = 0, 1, \dots, 7)$$

$$h_{360ab,sj} = h_{ab,s} + j [h_{ab,s,i+1} - h_{ab,s,i}] / 60 \quad (i = 0, 1, \dots, 5; j = 0, 1, \dots, 59)$$

$$h_{ab,ab,sj} = h_{ab,s} + j [h_{ab,s,i+1} - h_{ab,s,i}] / 8 \quad (i = 0, 1, \dots, 5; j = 0, 1, \dots, 7) \quad (2)$$

$$h_{360ab,sj} = h_{ab,s} + j [h_{ab,s,i+1} - h_{ab,s,i}] / 60 \quad (i = 0, 1, \dots, 5; j = 0, 1, \dots, 59) \quad (3)$$
- Für die 48 oder 360 Elementar-Buntonwinkel $h_{ab,e}$ der Farben von maximaler Buntheit benutze die sieben Buntonwinkel der Elementar-Farben $e: h_{ab,e} = 25.5, 92.3, 162.2, 217.0, 271.7, 328.6, 385.5$ ($i=0,6$) und die Gleichungen für einen 48- und 360-stufigen Elementar-Buntonkreis:

$$h_{ab,ab,ej} = h_{ab,e} + j [h_{ab,e,i+1} - h_{ab,e,i}] / 8 \quad (i = 0, 1, \dots, 5; j = 0, 1, \dots, 7)$$

$$h_{360ab,ab,ej} = h_{ab,e} + j [h_{ab,e,i+1} - h_{ab,e,i}] / 60 \quad (i = 0, 1, \dots, 5; j = 0, 1, \dots, 59)$$

$$h_{ab,ab,ej} = h_{ab,e} + j [h_{ab,e,i+1} - h_{ab,e,i}] / 8 \quad (i = 0, 1, \dots, 5; j = 0, 1, \dots, 7) \quad (4)$$

$$h_{360ab,ab,ej} = h_{ab,e} + j [h_{ab,e,i+1} - h_{ab,e,i}] / 60 \quad (i = 0, 1, \dots, 5; j = 0, 1, \dots, 59) \quad (5)$$
- Für jeden Elementar-Buntonwinkel $h_{ab,e}$ gibt es einen genau definierten Geräte-Buntonwinkel $h_{ab,d}$ siehe die folgenden Tabellen, Spalten 1 bis 3.
- Die Werte rgb^*_e erzeugen die Ausgabe der geräteunabhängigen Elementar-Buntheit